NES-MT-FAH

METROID™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

ADVENTURE SERIES

SERIE D'AVENTURES

Ⓣ

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Original Nintendo Seal of Quality ™

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Fijn dat je de spelcassette METROID™ van het Nintendo Entertainment System™ hebt uitgekozen.

Lees deze gebruiksaanwijzing aandachtig door voor je met het spel begint, bewaar hem goed zodat je later nog iets op kunt zoeken.

INHOUD

Hoe het verhaal begon 3
Beginnen met het spel 11
Een aantal belangrijke inlichtingen 13
De training van Samus 18
Tip om te winnen: Zoek de machtige wapens 23
Wie en Wat zijn je vijanden op de planeet Zebes 29

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu METROID™ du Nintendo Entertainment System™

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

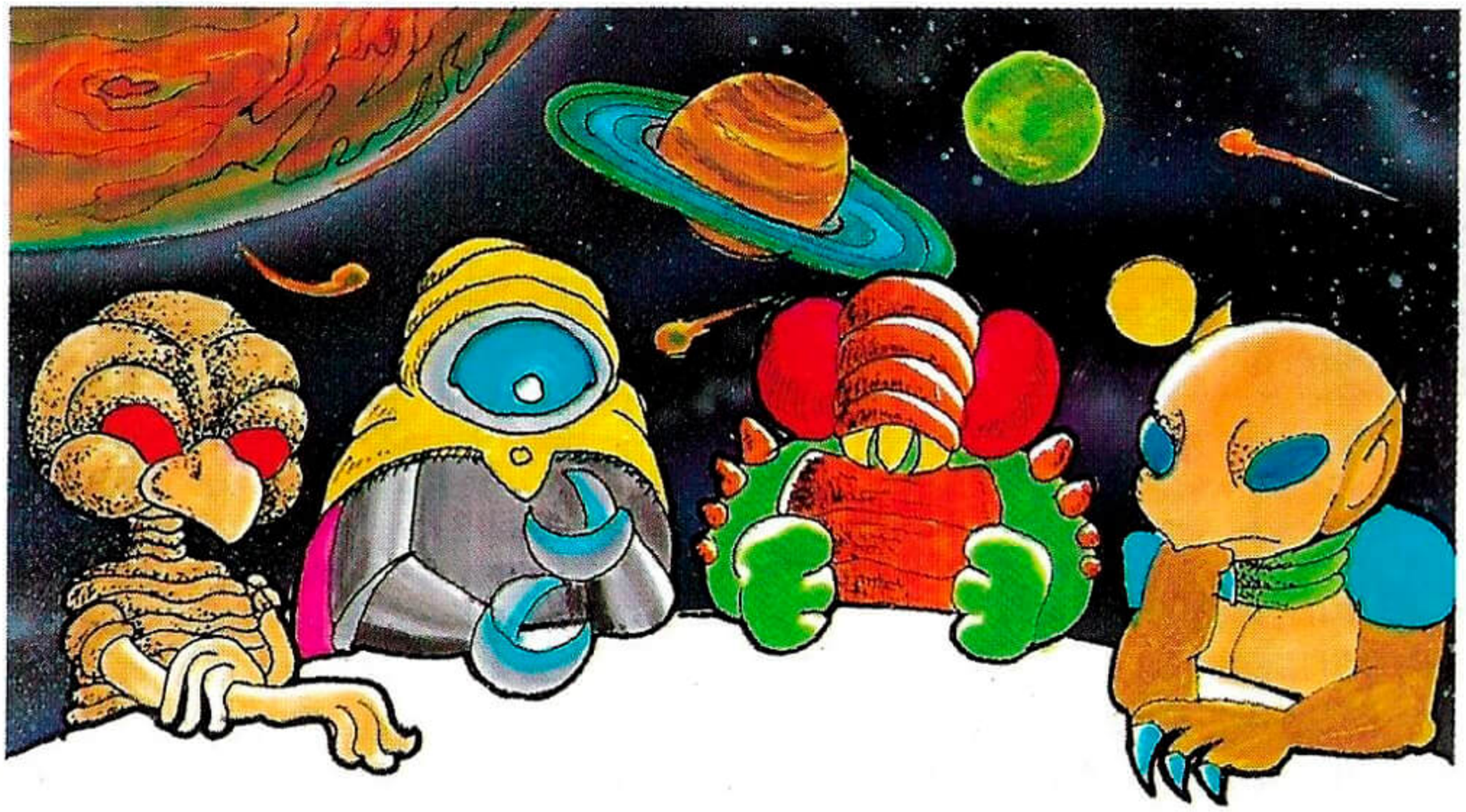
CONTENU

L'histoire de Metroid 7
Comment commencer le jeu Metroid 11
Points importants à mémoriser 13
Samus aux prises avec Mother Brain 18
La clef du succès: Recherchez les éléments de puissance 23
Hordes de personnages ennemis de la planète-forteresse Zèbes 29

©1987 Nintendo Co., Ltd.

Hoe het verhaal begon

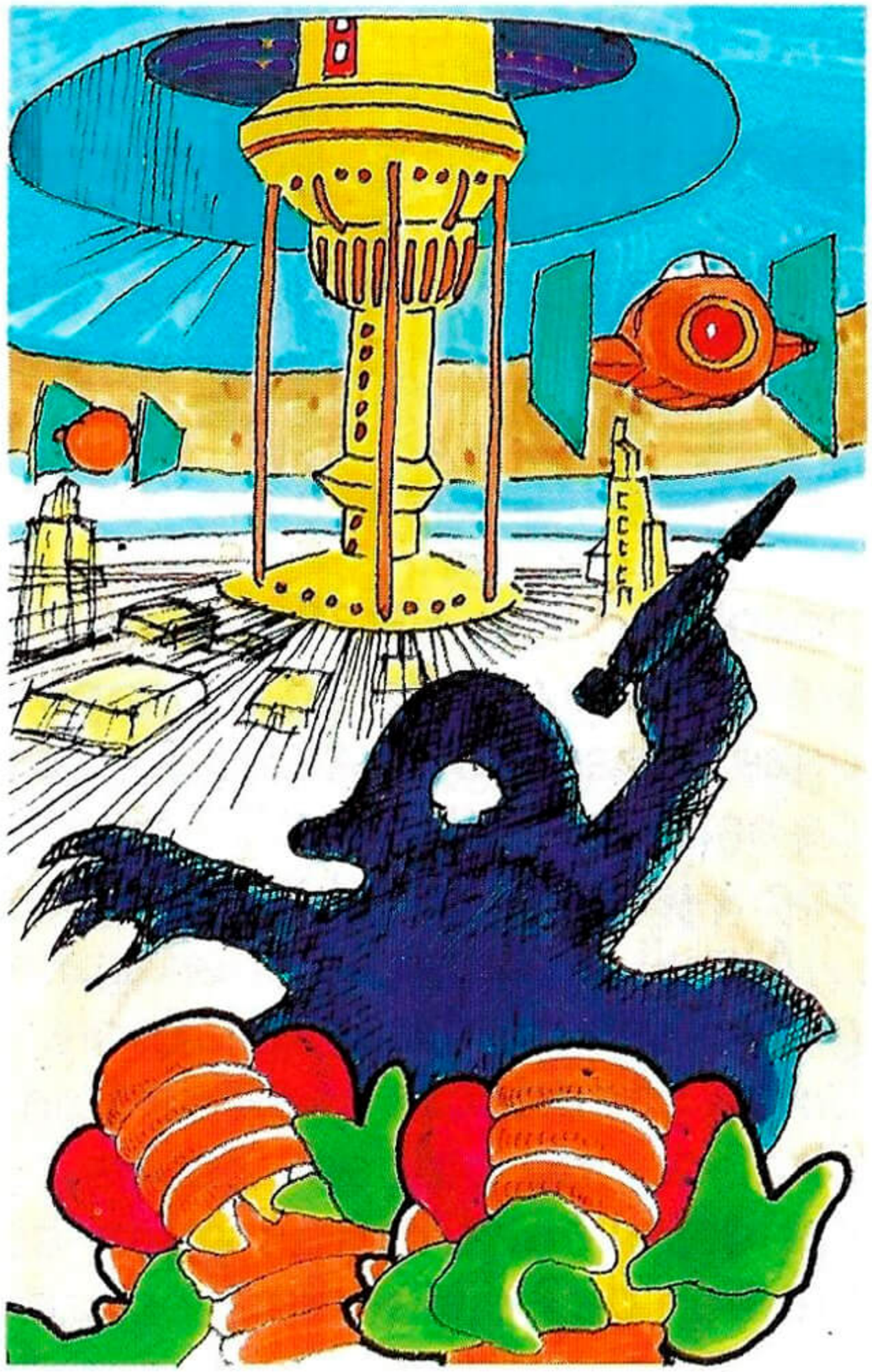
In het jaar 2000 uit de geschiedenis van het heelal vormden een aantal afgevaardigden uit alle delen van het heelal een raad. Deze raad, de Galactische Federatie, verdeelde de macht goed en iedereen leefde in welvaart. Overal werden met succes de verschillende culturen en technieken uitgewisseld en ruimteschepen vlogen van de ene planeet naar de andere. Helaas kwamen er ook steeds meer ruimtepiraten die de ruimteschepen aanvielen.

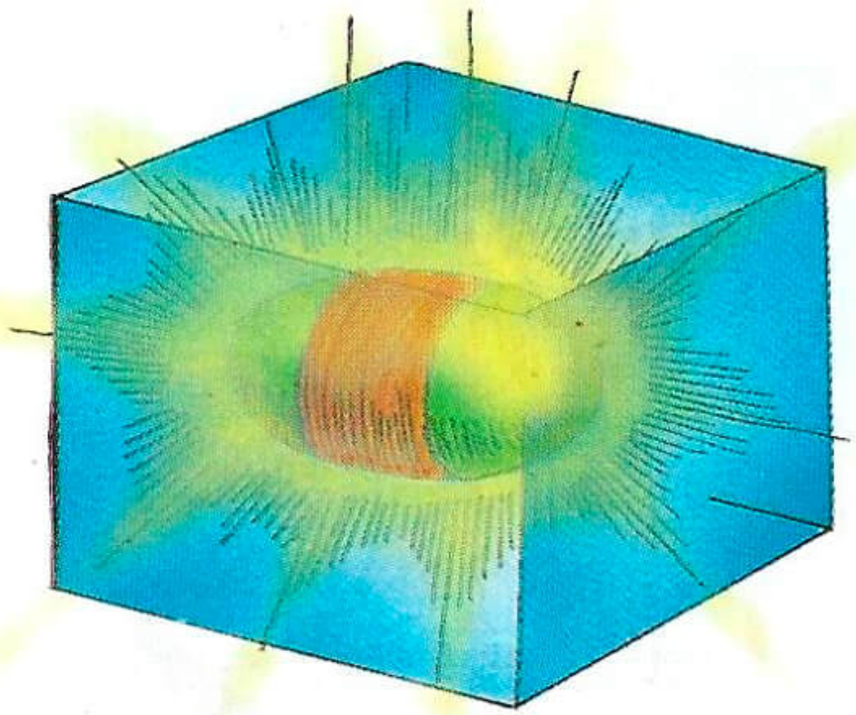


De Federale Raad vormde de Galactische Fed-

erale Politie, maar de aanvallen van de ruimte-piraten waren zeer krachtig en ze waren moeilijk op te sporen in het grote, onmeetbare en lege heelal. De Federale Raad en de Federale Politie riepen hun sterkste en dapperste mannen bij elkaar en gaven hen de opdracht de piraten te vernietigen. Deze dappere strijders werden ''Ruimte Jagers'' genoemd. Zij kregen een grote beloning als zij piraten te pakken kregen en leefden dus als een soort 'Ruimte premiejagers'.

Het is nu het jaar 2075 in de geschiedenis van ons heelal en er is iets verschrikkelijk gebeurd. De ruimte-piraten hebben een lange-afstands vlucht van een ruimteschip





overvallen. Dit ruimteschip had een capsule aan boord waarin een tot nu toe onbekende levensvorm was opgeborgen, gevonden op de planeet SR388. De onbekende levensvorm was tot rust gebracht maar kan weer tot leven worden gewekt als het 24 uur blootgesteld wordt aan beta-stralen. Er bestaat een vermoeden dat de hele bevolking van SR338 uitgeroeid is door iets onbekends, misschien wel het wezen dat in de capsule zit. Er zou een ramp gebeuren als deze capsule openbarst. De onderzoekers van de Federatie noemden de capsule ''METROID'' en wilden hem naar de aarde brengen, maar zoals je weet werd hij door de piraten gestolen.

Als zij de capsule open kunnen breken kunnen ze hem als wapen gebruiken en dat is een grote bedreiging voor de Federatie. Na een lange speurtocht heeft de Federale Politie het hoofdkwartier van de piraten - de planeet Zebes - gevonden en hebben ze de planeet aangevallen. Dit was geen succes. De piraten waren te sterk en hebben de Politie teruggeslagen. Intussen hebben de piraten wel een

manier gevonden om de capsule open te breken en kunnen zij de Metroids bijna gebruiken.

Alle hoop lijkt verloren en als laatste mogelijkheid probeert de Politie nu een andere strategie. Ze gaan een Ruimtejager het fort insturen om het Boze Brein te vernietigen. Deze Ruimtejager is Samus Aran. Hij is de beste en heeft dat al vaak bewezen door klussen op te knappen die te moeilijk waren voor anderen. Hij is een Cyborg: zijn hele lichaam is versterkt met machines, die hem superkrachten geven. Zelfs de piraten vrezen zijn ruimtepak, dat alle soorten energie kan opnemen. Hoe het pak in elkaar zit, weet niemand.

De planeet Zebes is een natuurlijk fort. De wanden zijn bedekt met een speciaal soort steen en er is een compleet doolhof van gangen. Alsof dat nog niet moeilijk genoeg is hebben de piraten overal vallen en bommen geplaatst en zijn hun handlangers overal te vinden. Het is Samus inmiddels gelukt om het fort binnen te dringen, maar de tijd tikt door. Zal het hem lukken de Metroid te vernietigen en het heelal te redden ?

L'histoire de METROID

En l'an 2 000 de l'histoire du cosmos, des représentants des nombreuses planètes de la galaxie fondèrent un congrès nommé Fédération Galactique alors qu'une ère de prospérité commencait. S'ensuivit un échange profitable entre les cultures et les civilisations où des milliers de vaisseaux interstellaires faisaient la navette entre les planètes. Mais apparurent également des pirates de l'espace qui s'attaquèrent aux vaisseaux spatiaux.

L'Office de la Fédération créa une Police de la Fédération Galactique; mais les attaques de pirates étaient puissantes et il n'était pas facile de les attraper dans l'immensité de l'espace. L'Office de la Fédération, ainsi que la Police, firent appel à des guerriers connus pour leur grand courage et leur confièrent la tâche de lutter contre les pirates. Ces grands guerriers se nommaient "chasseurs de l'espace". Ils recevaient d'importantes récompenses lorsqu'ils capturaient des pirates et gagnaient leur vie en tant que chasseur de prime interplanétaires.

C'est en l'an 20X5 de l'histoire du Cosmos que survient une catastrophe sans précédent. Les pirates de l'espace ont attaqué un vaisseau spatial de recherche en espace lointain et se sont emparé d'une capsule renfermant une forme de vie inconnue qui venait d'être découverte sur la planète SR388. Cette forme de vie est maintenue dans un état létargique mais, peut être ranimée et se multiplier si exposée aux rayons bêta pendant 24 heures. On soupçonne que la civilisation de la Planète SR388 a été détruite dans sa totalité par une personne ou un élément inconnu, et la forme vivante est peut-être à l'origine de cette destruction. La laisser semultiplier serait extrêmement dangereux. Les chercheurs l'avaient baptisée Metroid et la rapportait sur Terre lorsqu'elle fut volée par les pirates.

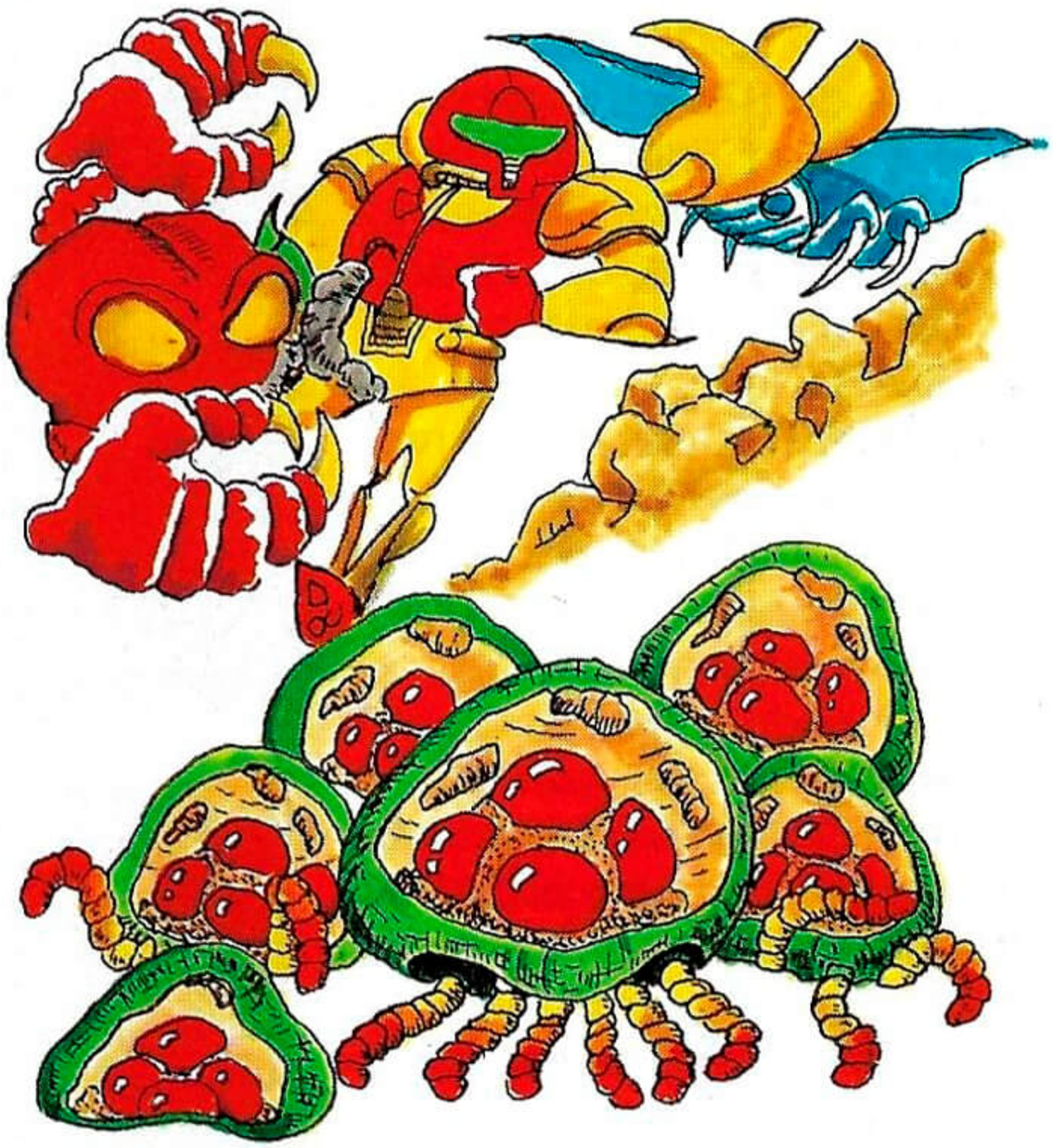
Si Metroid est multiplié par les pirates de l'espace puis utilisé comme

arme, la civilisation galactique entière sera anéantie. Après avoir cherché désespérément, la Police de la Fédération a enfin trouvé les quartiers généraux des pirates, la planète-forteresse Zèbes sur laquelle elle déclencha une attaque générale. Mais les pirates savent résister. La Police n'a pas encore réussi à s'emparer de la planète. Entretemps, dans une pièce secrète à l'intérieur même de la forteresse, les préparatifs qui serviront à multiplier Metroid vont bon train.

En dernier recours, la Police de la Fédération a décidé d'adopter la tactique suivante: envoyer un chasseur de l'espace pour pénétrer dans le coeur de la Forteresse et détruire Mother Brain. Le chasseur choisi pour cette mission est Samus Aran. Il a à son actif de multiples missions impossibles. C'est un Cyborg: il a subi des opérations chirurgicales qui l'ont robotisé et donné des super pouvoirs. Même les pirates craignent sa combinaison qui peut absorber toute la puissance ennemie. Mais son apparence véritable demeure pour le moment un grand mystère.

La planète Zèbes est une forteresse naturelle. Ses flancs sont recouverts d'une sorte de pierre spéciale. L'intérieur de cette forteresse est un véritable

labyrinthe. Les pirates y ont placé des dispositifs secrets et des pièges. Les étranges serviteurs des pirates tendent des guet-apens à chaque coin. Samus a réussi à pénétrer dans Zèbes mais le temps presse. Pourra-t-il détruire Metroid et sauver la galaxie?



Beginnen met het spel
Comment commencer le jeu Metroid

1. Titelbeeldscherm

2. Start of Continue

- Gebruik de SELECT toets om te beginnen met een spel (START) of om met een vorig spel door te gaan (CONTINUE). Druk daarna op de START toets.
- Als je START kiest begin je met een nieuw spel.
- Als je CONTINUE kiest verschijnt het Paswoord scherm.

3. Paswoord Scherm

- Gebruik de vierpuntsdruktoets om het knipperende balkje bij de juiste letter of cijfer te zetten.
- Druk op knop A om de letter of cijfer over te nemen.

1. Titre

2. Commence ou continue

- *Utilisez le bouton Select pour choisir soit START ou CONTINUE. Vous pouvez inscrire un mode ou l'autre à l'aide du bouton START.*
- *Si vous choisissez START, le jeu commence.*
- *Si vous choisissez CONTINUE, l'écran du mot de passe apparaît.*

3. Ecran du mot de passe

- *Utilisez le bloc de commande pour déplacer le curseur et pour choisir les lettres et les chiffres.*
- *Appuyez sur le bouton A pour inscrire la lettre ou le chiffre.*

- Je kunt een plaatsje terug door op knop B te drukken.
- Als je het Paswoord hebt ingevult druk je op de START toets en het spel begint.
- Als je een fout Paswoord invult zie je "ERROR! TRY AGAIN!" onder het foute Paswoord. Probeer het opnieuw.

4. Einde van het spel

- Je ziet dan "GAME OVER", het spel is afgelopen.
- Daarna zie je het Paswoord. Als je nu op de START toets drukt ga je gewoon door.
- Als je stopt kun je het Paswoord opschrijven. Hiermee kun je de volgende keer doorgaan op de plaats waar je opgehouden was.

- *Vous pouvez replacer le curseur en arrière en appuyant sur le bouton B.*
- *Lorsque vous aurez fini d'inscrire le mot de passe, appuyez sur le bouton START pour que le jeu commence.*
- *Si vous faites une erreur en choisissant le mot de passe, lorsque vous appuierez sur le bouton START, "ERROR! TRY AGAIN!" (ERREUR! ESSAYEZ A NOUVEAU!) apparaîtra sous le mot de passe.*

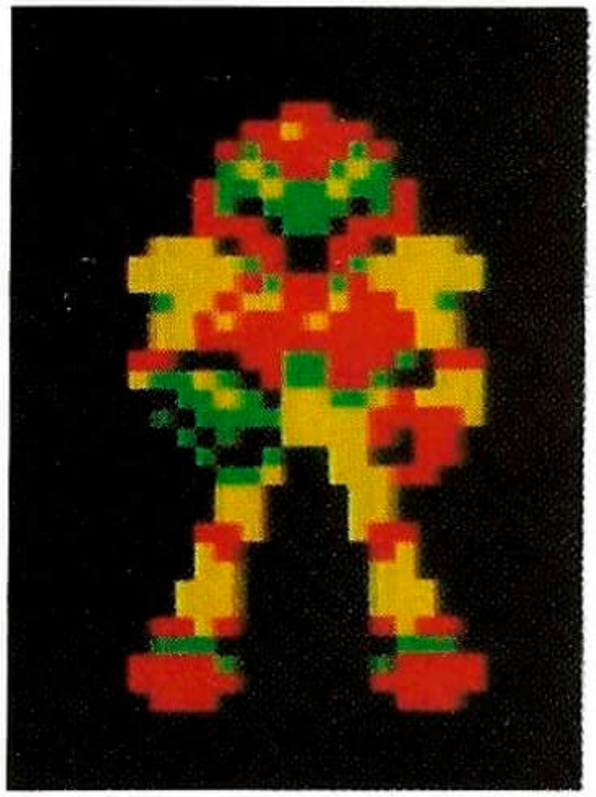
4. Lorsque la partie prend fin

- *"GAME OVER" (PARTIE TERMINEE) apparaîtra.*
- *Le mot de passe apparaîtra. Là, vous pouvez continuer votre dernière partie en appuyant sur le bouton START.*
- *Si vous utilisez le mot de passe en commençant une nouvelle partie, vous pouvez continuer votre ancienne partie en utilisant ce mot de passe.*

Een aantal belangrijke inlichtingen
Points importants à mémoriser

Vernietig het grote mechanische wezen— het Boze Brein !

Samus' opdracht is het grote Boze Brein te vernietigen. Onderweg blijft hij zoeken naar de Metroid en vernietigt hij alle kleine schurken.



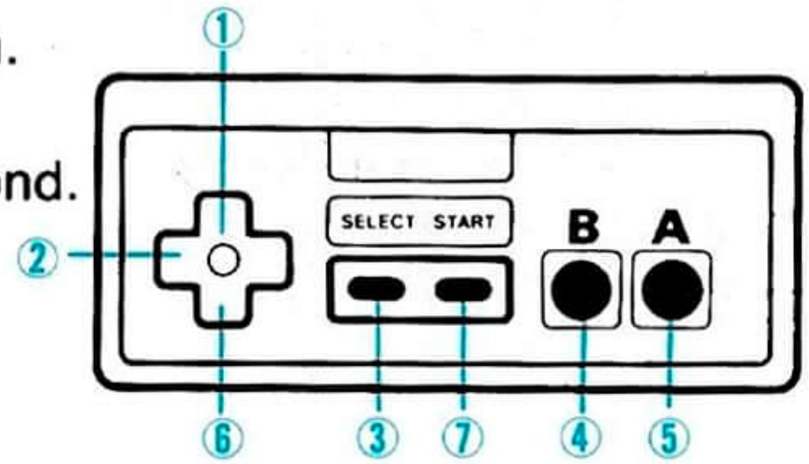
Détruisez l'organisme mécanique géant— Mother Brain!

La mission de Samus consiste à détruire Mother Brain qui est située dans la base centrale de la planète. Tout au long du parcours, il ne cesse de traquer et de tuer les Mini-Bosses qu'il rencontre.

Hoe gebruik je de controller

Met de Controller [I] (Afstandsbediening) kun je Samus besturen. Met de vierpuntsdruktoets beweeg je Samus. Knop A laat hem springen. Je kunt wapens kiezen met de SELECT toets. Met knop B kun je schieten.

① Hiermee richt je omhoog.
② Samus gaat naar Links of Rechts.
③ Kiest het wapen.
④ Schiet of plaatst de bom.
⑤ Springen
⑥ Samus wordt klein en rond.
⑦ Pauze



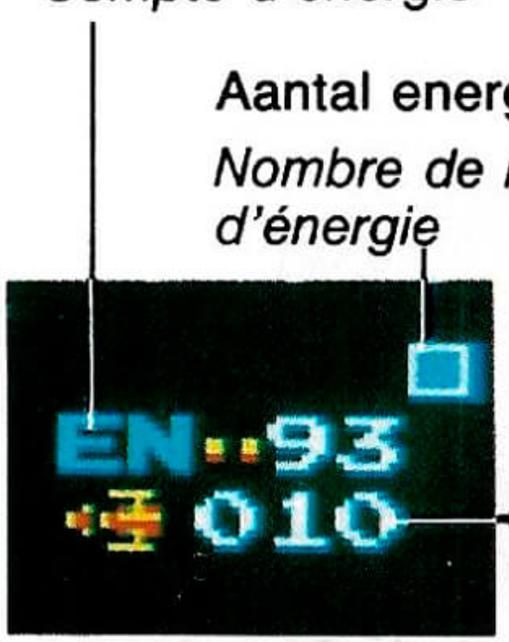
Comment utiliser le bloc de commande

La commande [I] est dotée de plusieurs fonctions. Le bloc de commande vous permet de déplacer Samus. Le bouton A le fait sauter. Vous pouvez choisir des armes avec le bouton SELECT. Vous pouvez attaquer des ennemis en vous servant du bouton B.

① *Envoie le rayon de l'arme vers le haut.*
② *Déplace Samus à gauche ou à droite.*
③ *Choisit le rayon du missile.*
④ *Envoie des rayons ou place les bombes.*
⑤ *Saute*
⑥ *Roule-boule*
⑦ *Pause*

Wat staat er op het scherm

Tijdens het spel kun je zien wat Samus allemaal heeft (zie plaatje). In het begin zie je alleen maar de hoeveelheid energie die Samus heeft. Als je later in het spel een energie-tank of raket pakt komt dat daar ook te staan. Houd goed in de gaten wat je hebt!



Lecture des affichages

Pendant la partie, les données de Samus apparaîtront à l'écran, tel qu'il est illustré sur la photo de gauche. Au début, seule la quantité d'énergie sera affichée. Mais plus tard, lorsque Samus aura capturé un réservoir d'énergie ou un missile, ces nombres seront également affichés. Portez une attention particulière à ces données!

Als Samus een energie-bal pakt .....

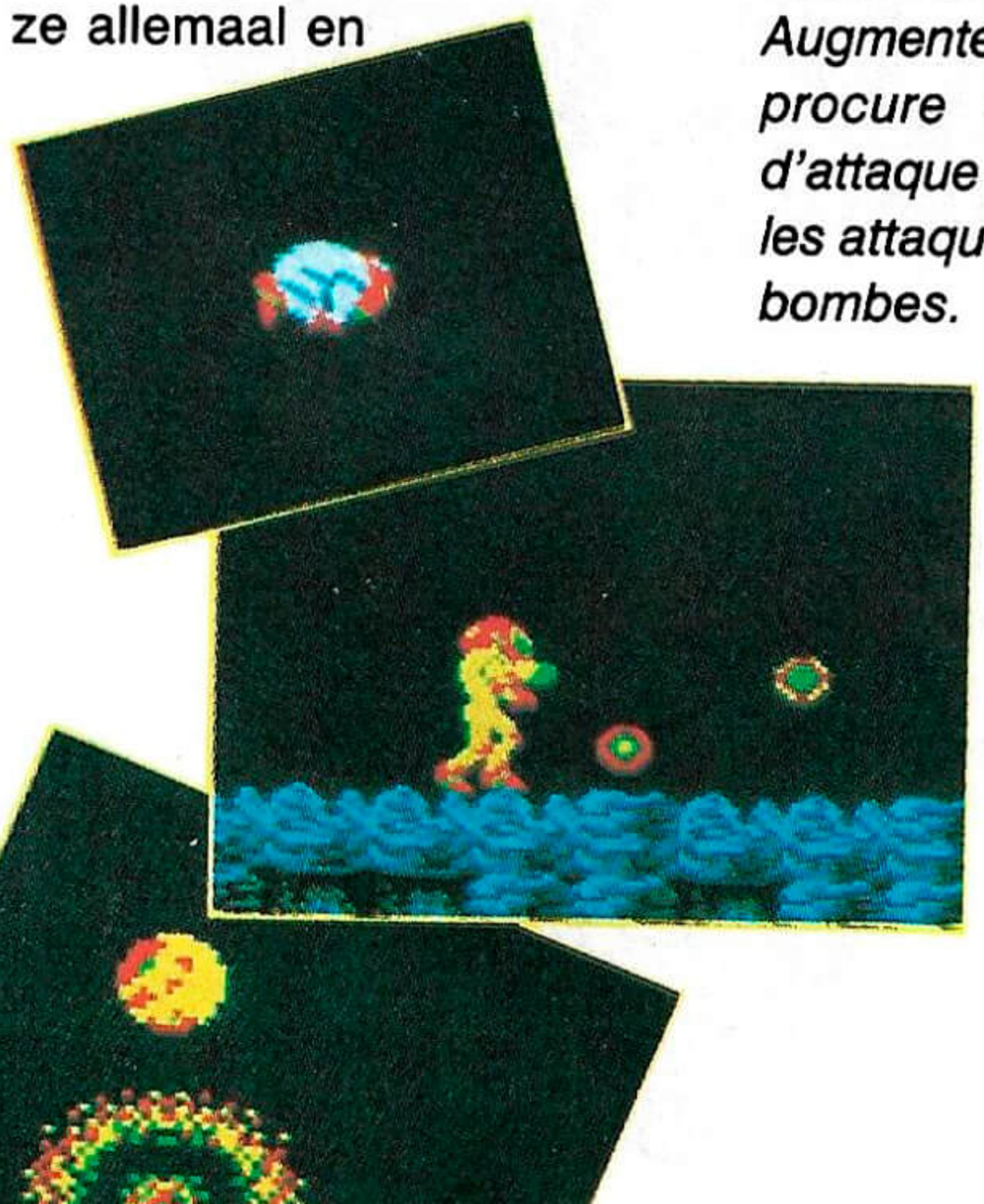
Als Samus een vijand vernietigd verschijnt soms een energie-bal. Wanneer Samus deze bal pakt krijgt hij meer energie. Dit kan echter nooit meer dan 99 worden als hij geen energie-tank heeft.

Si Samus attrape une boule d'énergie...

Lorsqu'un ennemi est détruit, il se dégage parfois une boule d'énergie. Si cette boule d'énergie est capturée, l'énergie de Samus augmente. Par contre, son compte d'énergie ne peut pas dépasser 99 sans réservoirs d'énergie additionnels.

Zoek de machtige wapens en vergroot Samus' kracht!

In het begin van het spel heeft Samus alleen een korte Pistool-straal. Je kunt zijn vuurkracht vergroten door de kamers te zoeken waar de machtige wapens zijn. Samus kan onder andere een Golf-straal, Flits-straal en bommen krijgen. Er zijn totaal 10 machtige wapens. Zoek ze allemaal en vergroot Samus' kracht.



Recherchez les éléments de pouvoir et augmentez le pouvoir de Samus!

Au début de la partie, Samus ne possède qu'un court rayon. Vous devez augmenter l'énergie de Samus en découvrant les pièces qui contiennent les éléments de Pouvoir et en vous emparant de ceux-ci. Augmenter le pouvoir de Samus lui procure de nouveaux moyens d'attaque - tels les rayons ondulés, les attaques-vrilles et le réglage de bombes. Il y a 10 éléments de Pouvoir en tout. Collectionnez tout ce qui pourrait rendre Samus plus fort.

De drie zones in het fort Zebes!

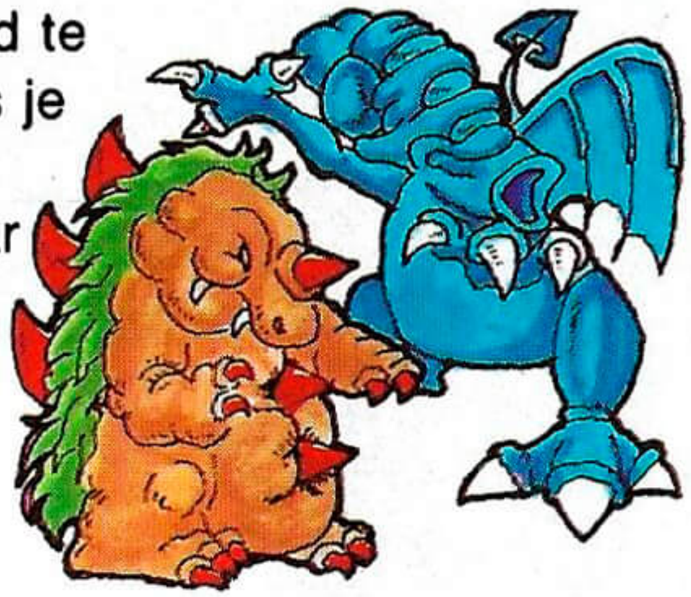
De drie zones in het fort heten Brinstar (Rotsgebied), Norfair (Vuurgebied) en Tourian (Centrale basis). Je moet eerst de eerste twee veroveren voordat je in de Tourian kunt komen.

Les trois zones de la forteresse Zèbes!

Les trois zones situées à l'intérieur de la forteresse Zèbes se nomment Brinstar (zone rocheuse), Norfair (zone de feu) et Tourian (base centrale). Vous devez traverser les deux premières zones avant d'accéder à Tourian.

Zoek en vernietig de Mini-Bazen!

De Mini-bazen zitten in Brinstar en Norfair. Vernietig hen om het gebied te veroveren en ga verder. Als je ze alle twee hebt vernietigd kun je een brug maken naar Tourian.



Dénichez et abattez les Mini-Bosses!

Les Mini-Bosses ont leurs repères dans Brinstar et Norfair. Descendez-les pour dégager l'endroit et pouvoir poursuivre. Lorsque vous les aurez abbatu, vous pourrez bâtir un pont qui vous mènera à Tourian.

De training van Samus
Samus aux prises avec Mother Brain

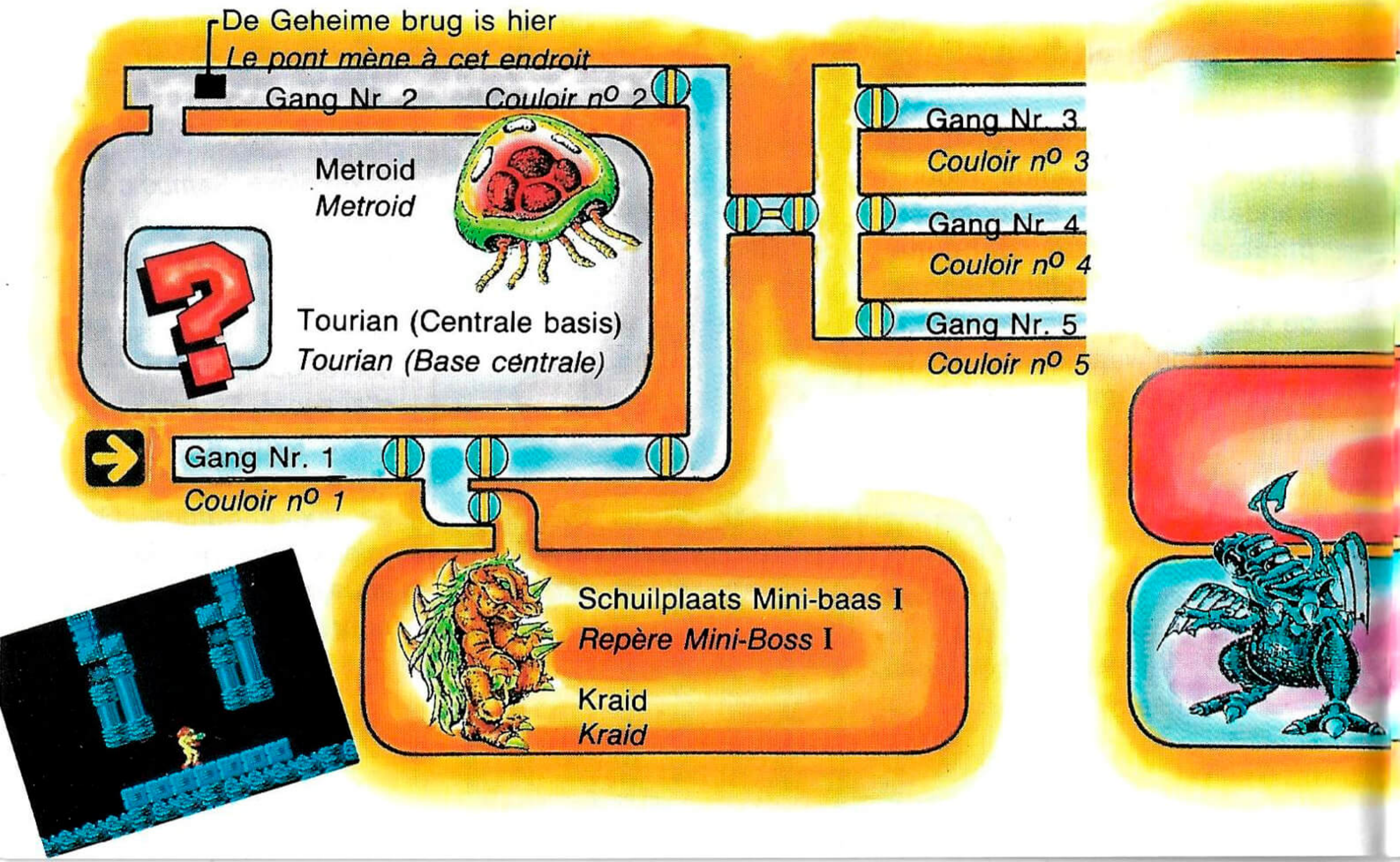
Zoek eerst uit hoe alles in elkaar zit.

Het fort van de planeet Zebes bestaat uit een groot doolhof. Samus moet tegen alle wanden schieten en bommen plaatsen om de geheime doorgangen te vinden. Gebruik de kaart op de volgende pagina om te kijken waar je bent. Als je erg slim bent, maak je je eigen kaart!

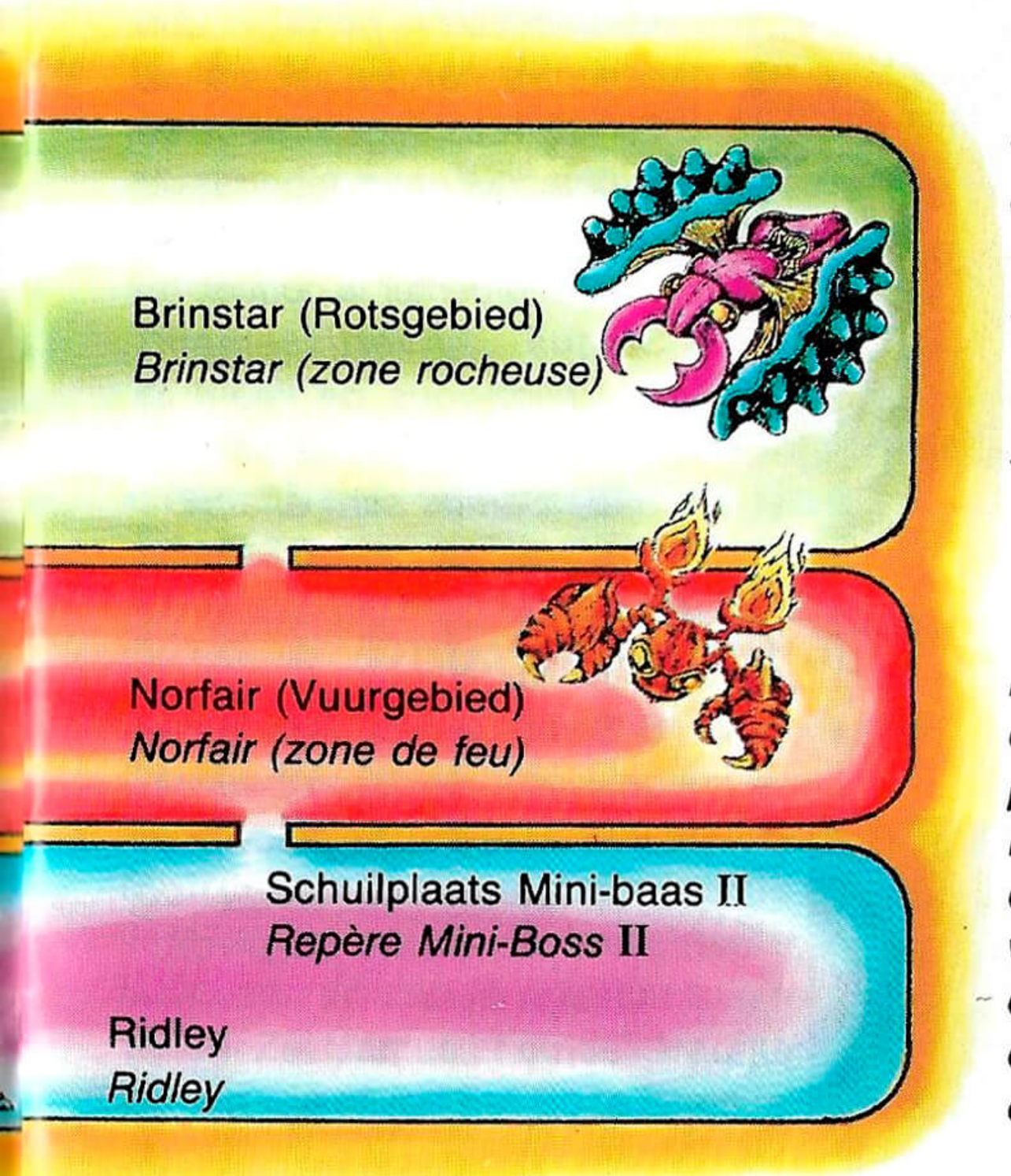
D'abord, traverser le labyrinthe géant!

L'intérieur de la planète Zèbes est un labyrinthe tortueux et complexe. Samus doit s'attaquer aux murs en lançant des rayons et des bombes, tout en cherchant le passage secret qui lui permettra d'avancer. Servez-vous de la carte à la page suivante pour repérer où se trouve Samus. Ou mieux encore, faites vous-même une carte pour vous guider.

De plattegrond van Zebes!



Voici la carte de Zèbes!

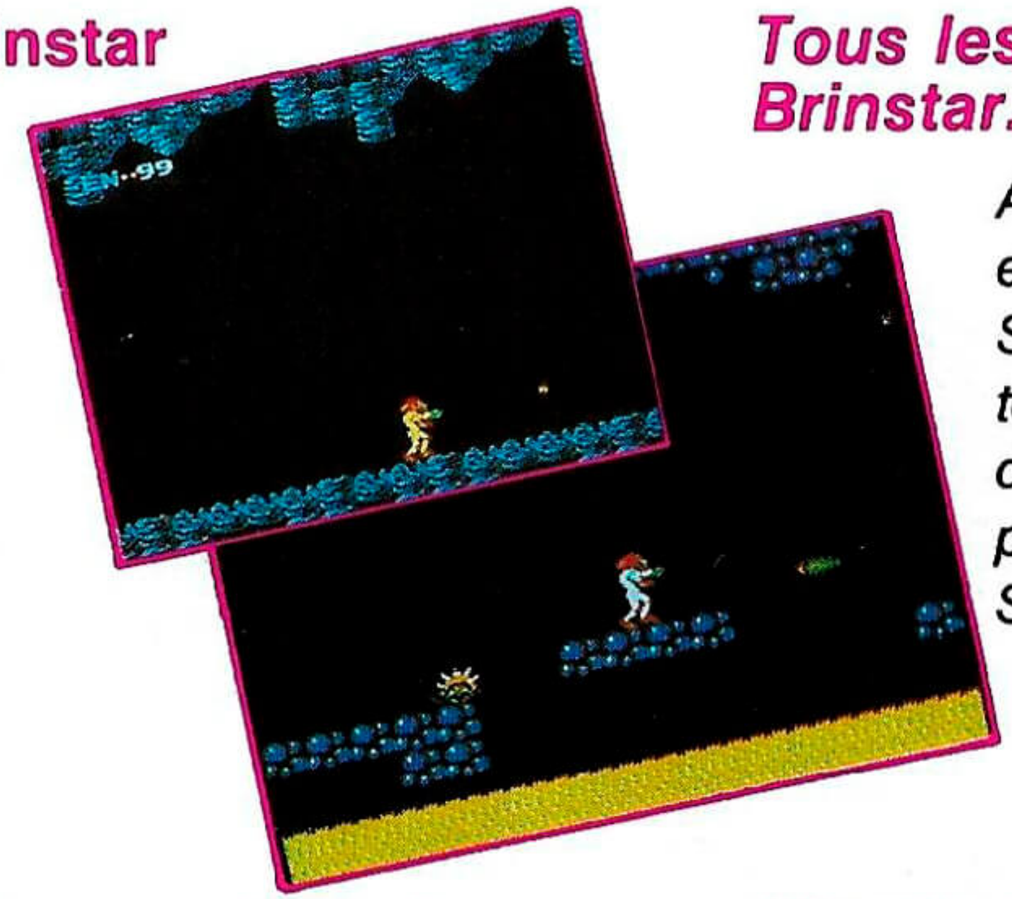


Hier zie je hoe de planeet Zebes er aan de Binnenkant uitziet. De Mini-bazen hebben hun schuilplaatsen in Brinstar en Norfair. Zoek en vernietig deze Mini-bazen om een brug te maken die je naar de Centrale basis (Tourian) leidt. Zoek in Tourian het Boze Brein. Je komt onderweg drie soorten deuren tegen. De blauwe kun je openen met een pistoolstraal; de rode moet je openen met vijf raketschoten en de anderen moet je met tien raketten raken voor ze open gaan.

Voici à quoi ressemble l'intérieur de la planète. Les Mini-Bosses ont leurs repères dans Brinstar et Norfair. Repérez et abattez deux Mini-Bosses pour pouvoir bâtir un pont à partir du couloir qui mène à Tourian et rendez-vous à la base centrale où loge Mother Brain. Trois sortes de barrières vous bloqueront la route. Les bleues s'ouvrent d'une décharge de votre rayon; il faut 5 décharges de missile pour ouvrir les rouges et 10 décharges de missile pour ouvrir les autres.

Alles begint in Brinstar

In het begin van het spel zie je nog geen gevaarlijke vijanden. Gebruik je tijd goed om alle kleine vijanden te vernietigen en Samus' kracht te vergroten. Pas op ! Als Samus in het water valt verzwakt hij snel!



Tous les sentiers partent de Brinstar.

Au début de la partie, aucun ennemi acharné n'apparaîtra. Servez-vous sagement de ce temps pour vous débarrasser de tous les petits ennemis et pour augmenter le pouvoir de Samus. Avertissement! Méfiez-vous de l'eau! Si vous y tombez, le pouvoir de Samus sera affaibli.

Zoek de Gevaarlijke vuurzee in Norfair!

Als Samus in de vuurzee valt verliest hij snel energie. Je hebt niet zoveel ruimte, dus kijk goed waar je neerkomt!

Affrontez la dangereuse mer de feu de Norfair!

Si Samus tombe dans la mer de feu, il perd son pouvoir. Vous avez peu de place pour manoeuvrer. Il s'agit de savoir ou mettre les pieds.

Kijk uit! Twee Mini-Bazen liggen op de loer.

In Brinstar en Norfair moet Samus de twee Mini-bazen zoeken en vernietigen. Zoek de verborgen gangen die naar hun schuilplaatsen leidden. Kom weer op kracht en reis verder.

Eindelijk! Je bent bijna in Tourian.

Als je de twee Mini-bazen vernietigd hebt, schiet dan de Mini-bazen standbeelden, die bij de ingang van Tourian staan, kapot. Daarna kun je de brug bouwen om Tourian binnen te gaan. Je kunt de Metroid maar op een manier vernietigen en dat is door hem te bevriezen en met je raketten aan te vallen. Zal Samus er eindelijk achter komen wie of wat het Boze Brein is?

Attention! Deux Mini-Bosses font le guet.

Dans Brinstar et Norfair, Samus doit dénicher les Mini-Bosses et les abattre. Repérez les couloirs qui mènent à leurs cachettes. Renouvelez votre énergie et foncez en avant.

Vous vous approchez enfin de Tourian.

Dès que vous vous êtes débarrassé des deux Mini-Bosses, vous devez frapper les statues Mini-Boss dressées à l'entrée de Tourian afin de pouvoir bâtir le pont. Maintenant, vous êtes prêt à pénétrer dans Tourian. Il n'y a qu'un seul moyen de tuer Metroid. Il faut le pétrifier avec votre rayon de glace et l'attaquer avec des missiles. Samus découvrira-t-il enfin la vraie nature de Mother Brain, l'organisme mécanique géant?

Tip om te winnen: Zoek de machtige wapens
La clef du succès: Recherchez les éléments de Pouvoir

In het begin is Samus' kracht nog niet zo groot en heeft hij alleen maar een korte Pistool-straal. Het is noodzakelijk de machtige wapens te zoeken om hem te versterken.

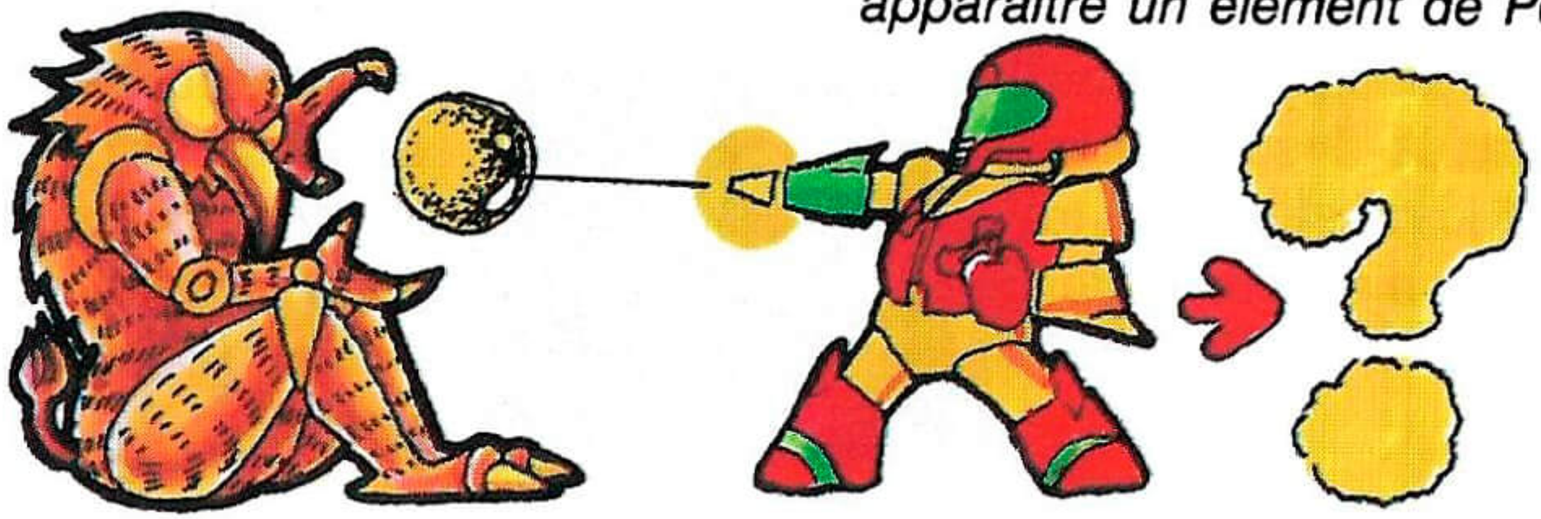
Le pouvoir d'attaque de Samus est faible au début de la partie et il est armé seulement d'un court rayon. Il faut absolument que vous trouviez les éléments de Pouvoir qui le fortifieront.

● Hoe krijg je de wapens...

De kamers waarin de wapens zich bevinden zijn verborgen in het hele fort. Zoek de kamers en schiet de kristallen bol die het standbeeld vasthoud kapot. Het wapen zal verschijnen.

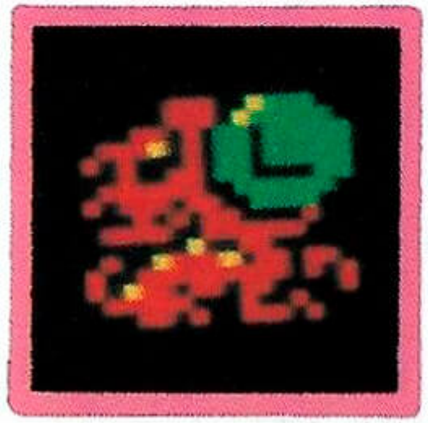
● *Comment faire apparaître les éléments de Pouvoir...*

Les pièces qui renferment des éléments de Pouvoir sont cachées à travers la forteresse Zèbes. Trouvez ces éléments et frappez la boule de cristal que tient la statue pour faire apparaître un élément de Pouvoir.



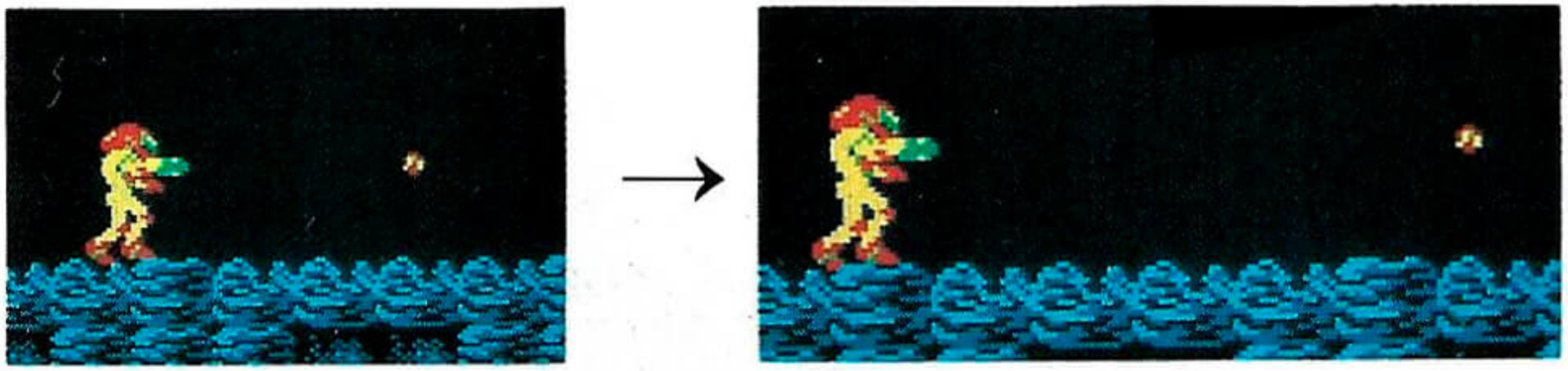
Lange Straal

Hierdoor kun je verder schieten. Ook met de Vries-straal en de Golf-straal. Erg handig om vijanden op afstand te vernietigen.



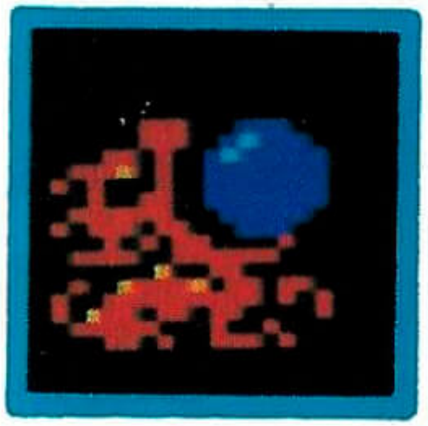
Rayon long

Il allonge la portée d'attaque de votre rayon.
Il peut également allonger la portée du rayon de glace et celle du rayon ondulé. On s'en sert pour attaquer à longue distance.



Vries Straal

Hiermee kun je een vijand tijdelijk bevriezen. Als je al een lange straal hebt, wordt de Vries-straal gelijk een Lange Vries-straal. Hij kan echter niet gelijk met de Golf-straal gebruikt worden. Als je een vijand bevriest kun je op hem klimmen.

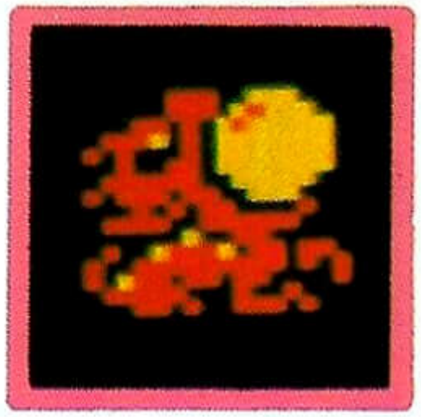


Rayon de glace

Il vous permet de pétrifier temporairement un ennemi. Si vous possédez déjà un rayon long, alors le rayon de glace devient un long rayon de glace. On ne peut pas l'utiliser en même temps que le rayon ondulé. Lorsque vous pétrifiez un ennemi, vous pouvez passer par-dessus.

Golf Straal

Deze stralen golven op en neer en zijn sterker dan de gewone stralen. Als je al een Lange-straal hebt wordt de Golf-straal een Lange Golf-straal.

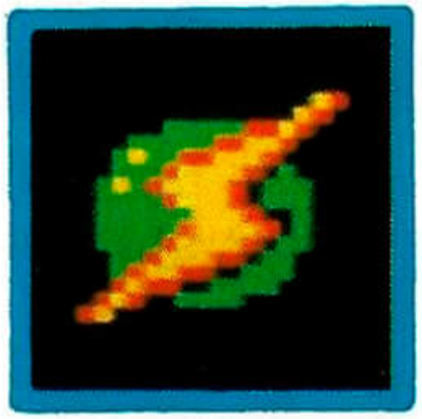


Rayon ondulé

Les rayons sont ondulés et plus puissants que les rayons ordinaires. Si vous possédez déjà un rayon long, le rayon ondulé devient un long rayon ondulé.

Flits Straal

Dit Super-sterk wapen vliegt draaiend door de lucht naar de vijand. Samus' Ruimt-pak knippert tijdens het afvuren.



Attaque-vrille

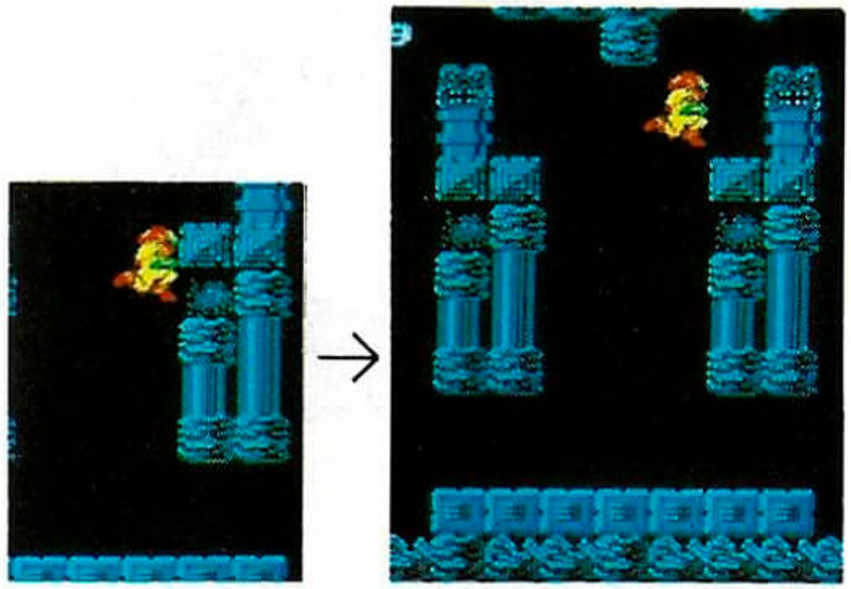
Cet élément de Pouvoir super puissant tournoie en plein vol pour attaquer l'ennemi. L'armure de Samus clignote lors d'une attaque-vrille.

Super Sprong

Met deze laarzen kan Samus bijna twee keer zo hoog springen. Je kunt nu op plaatsen komen waar je anders nooit komt. Je ontdekt allerlei nieuwe zones. Dus zorg dat je ze te pakken krijgt.

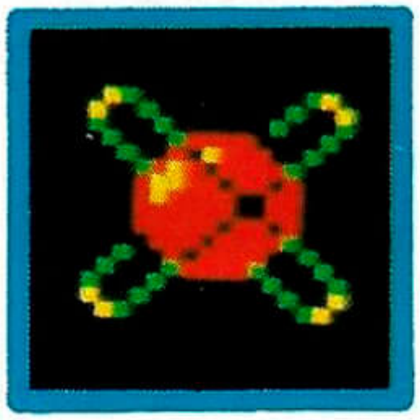
Saut en hauteur

Avec ces bottes, Samus peut sauter une fois et demie plus haut qu'il ne le pourrait normalement. Elles lui permettent de franchir facilement de hauts murs et d'atteindre de nouvelles zones. Emparez-vous de ces bottes.



Varia

Samus bouwt hiermee weerstand op. Het halveert de verwondingen die Samus worden toegebracht. Erg handig in gevechten met dodelijke vijanden.

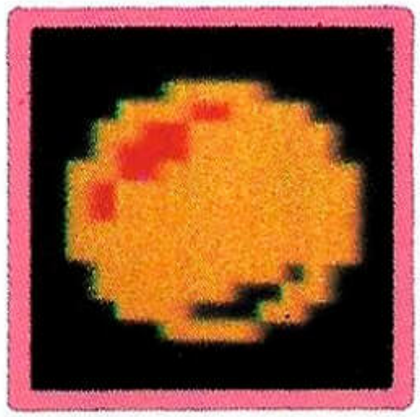


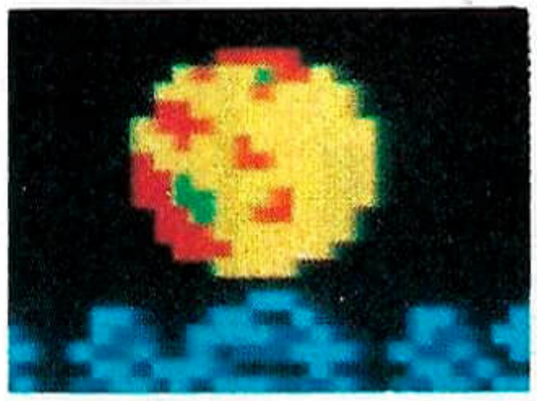
Varia

Ceci augmente la puissance de résistance de Samus et réduit de moitié le quantité d'énergie qu'il utilisera lors des attaques ennemies. C'est ce qu'il y a de plus utile lors des combats contre les ennemis les plus mortels.

Rollerbal

Samus wordt klein en rond als een bal als hij dit wapen te pakken krijgt. Erg handig als je door nauwe gangen moet. Als je eraan gewend bent, kun je niet meer zonder.



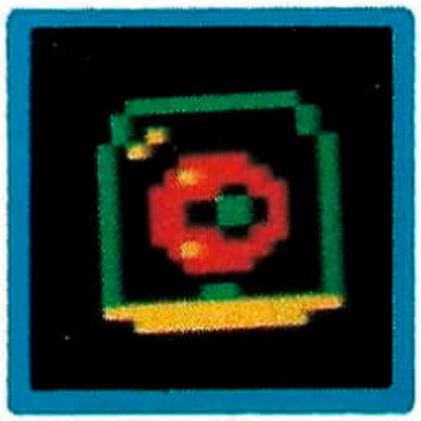


Maru Mari

Lorsque Samus s'empare de cet é!ément de Pouvoir, il se transforme en petite balle ronde. Utile pour voyager dans des couloirs étroits. Servira tant que son énergie durera.

Bom

Samus kan de bom gebruiken als hij klein en rond is. Leg de bom neer met knop B. Gebruik hem om vijanden aan te vallen en gaten in muren en vloeren te maken. Je hebt ook bommen nodig om van de Metroid te kunnen ontsnappen.

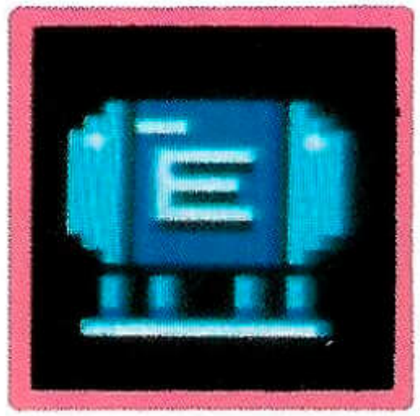


Bombe

Samus peut se servir de cette bombe même quand il est comme une petite balle ronde. Servez-vous du bouton B pour attaquer l'ennemi avec la bombe. Servez-vous de la décharge pour démolir les barrières. Vous aurez besoin de bombes pour vous échapper de Metroid.

Energie Tank

In deze tank zit energie opgeslagen. Normaal kun je niet meer dan 99 eenheden energie hebben, maar elke tank vermeerderd dit met 100. Je kunt maar liefst 6 tanks krijgen. Zoek ze allemaal en spaar de energie.

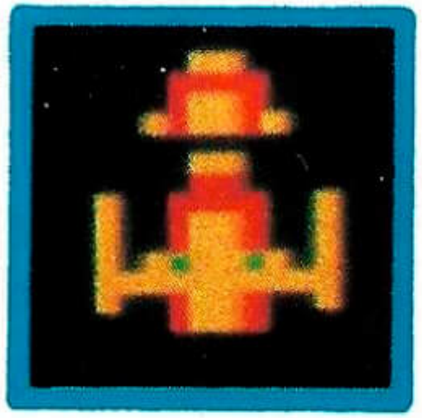


Réservoir d'énergie

Ces réservoirs renferment de l'énergie. D'habitude, la quantité d'énergie emmagasinable ne peut pas dépasser 99, mais avec chaque réservoir additionnel, il augmente de 100. Vous pouvez en accumuler jusqu'à 6. Tentez de les repérer et de conserver le plus d'énergie possible.

Raket Tank

1 tank staat voor 5 raketten. Als je er een pakt kun je 5 raketten meer dragen, maar maximaal 255. Druk op de SELECT toets om de raket te kiezen en schiet met knop B.



Fusée-missile

Il s'agit d'entrepôts de missiles. Si vous en capturez un, vous obtenez 5 missiles de plus. Collectionnez les missiles abandonnés par les ennemis vaincus. Vous pouvez emmagasiner jusqu'à 255 missiles. Appuyez sur le bouton Select pour choisir le missile et sur le bouton B pour faire feu.

Wie en Wat zijn je vijanden op de planeet Zebes
Hordes de personnages ennemis sur la planète-forteresse Zèbes

Alle vijanden zijn verschillend, maar ze proberen allemaal Samus tegen te houden. Onthoud daarom goed waar de verschillende vijanden verschijnen en hoe je ze het beste kunt vernietigen.

Ils ont des personnalités variées et tous tenteront de bloquer le progrès de Samus. Vous devez mémoriser les endroits où chaque personnage peut apparaître et apprendre à les vaincre.

De vijanden in Brinstar

Er zijn 7 verschillende vijanden in Brinstar. Vernietig ze en ga verder.

D'abord, les ennemis sur Brinstar

Il y a 7 sortes d'ennemis sur Brinstar. Abattez-les lorsqu'ils apparaissent puis continuez votre marche.

● Mellow

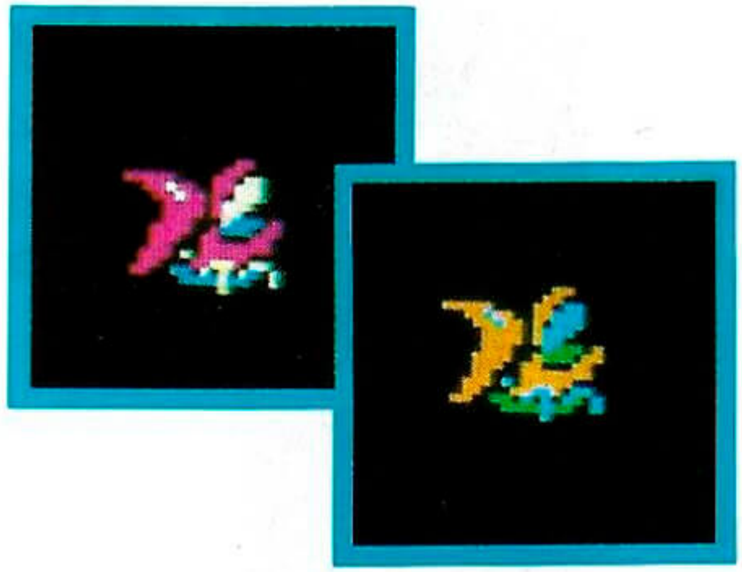
Deze beesten kunnen door muren heen. Ze zijn vaak in groepen.

● *Mellow*

Ces créatures peuvent passer à travers les murs. Elles raffolent des poursuites en groupe.

Zeb

Deze komen regelmatig uit luchtgaten. Let op! Je moet één keer schieten om een gele te vernietigen en twee keer schieten op de rode.



Zeb

Parfois, ils sortent et apparaissent depuis les trous d'air. Rappelez-vous! Il suffit d'une décharge du rayon ordinaire pour détruire les jaunes et de deux pour les rouges.

Zoomer

Dit kleine beest glijdt heen en weer op een plakkerige slijm zodat hij overal aan kan hangen. De rode is twee keer zo sterk als de gele.

Zoomer

Ces petites créatures agressives dispersent de leurs pieds un liquide gluant qui leur permet de se déplacer sur le sol ou le long des murs. Il en existe deux sortes: les zoomers rouges et les zoomers jaunes qui sont moins puissants.

Skree

Deze hangt aan het plafond. Als Samus eraan komt, valt hij aan.

Skree

Ils se collent au plafond et attendent que Samus passe. Lorsqu'il approche, ils descendent l'attaquer en tournoyant.

Ripper

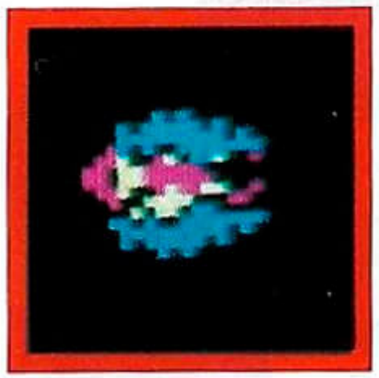
Deze vreemde wezens hebben geen hersens. Ze vliegen alleen maar heen en weer.

Ripper

Ces étranges créatures n'ont pas de cerveaux. Elles ne font que voler sans but en lignes droites.

Waver

Deze vijanden vliegen raar heen en weer. Vernietig ze snel.

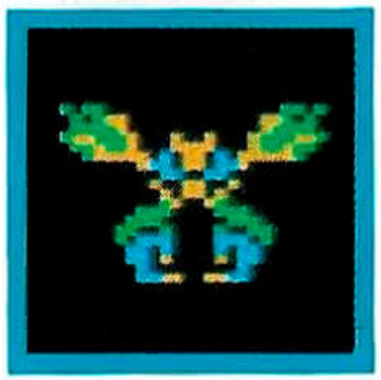


Waver

Ces ennemis puissants virvoltent en groupes irréguliers. Tirez dessus ou ils vous attaqueront.

Rio

Hij is ook erg sterk. Hij valt Samus aan vanuit de lucht. De rode is sterker dan de gele.



Rio

Ils sont également très forts. Du haut des murs, ils attaquent Samus en piqué. Les rouges sont plus forts que les jaunes.

Vijanden in de schuilplaats van Mini-Baas I

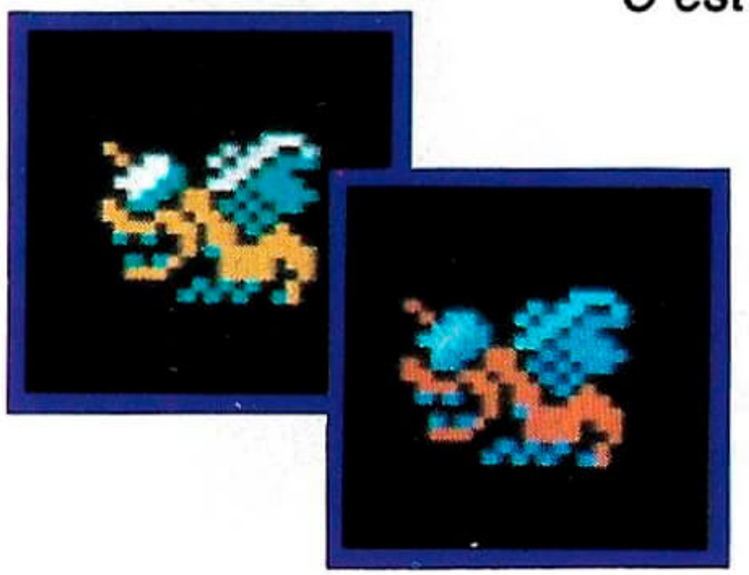
Deze schuilplaats is ergens verborgen in Brinstar en er zijn 7 verschillende vijanden.

Memu

Zij gaan door muren en stenen. Let goed op! Ze vallen aan in groepen. Zij zijn de zwaksten dus vernietig ze snel.

Geega

Zij komen uit luchtgaten en vliegen naar Samus. De bruine is het sterkst.



Les ennemis du repère du Mini-Boss I

Le repère du Mini-Boss I est dissimulé quelque part dans Brinstar et renferme 7 sortes d'ennemis.

Memu

Ils peuvent passer à travers les rochers et les murs. Attention, car ils tombent sur Samus en groupe. Ce sont les ennemis les plus faibles du repère. C'est à vous de les abattre.

Geega

Ils sortent des trous d'air et volent latéralement. Il y a deux genres: les bruns ont deux fois plus de puissance.

Skree

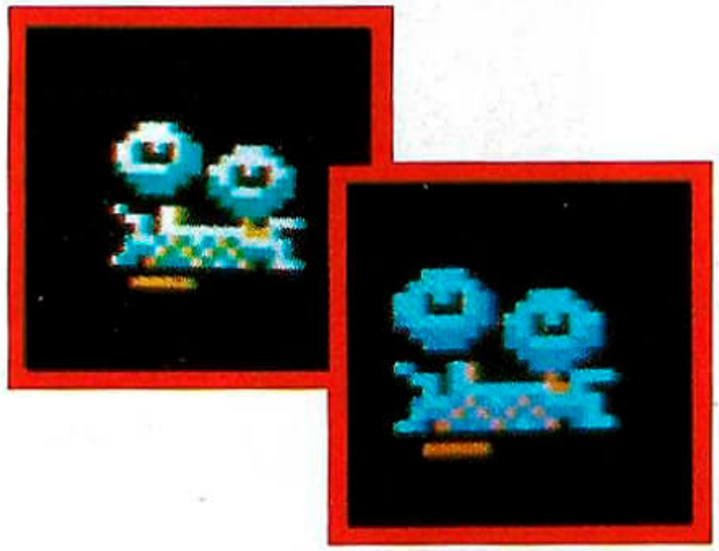
Ze vallen vanuit de lucht aan als Samus eraan komt. Pas op! Als ze op de grond komen ontploffen ze.

Skree

Ils se servent de leurs ailes comme des perceuses pour descendre du plafond et attaquer Samus. Attention aux éclats rocheux quand il creusent le sol.

Zeela

Deze griezels kruipen heen en weer en op en neer. Meestal leven ze ondergronds. De blauwe is het sterkst.

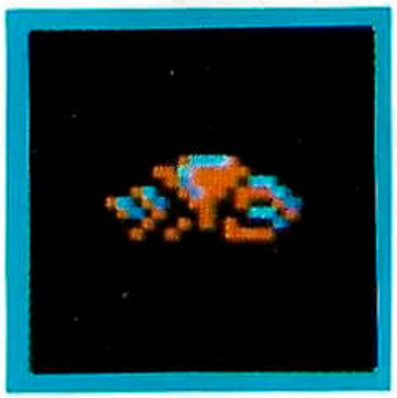


Zeela

Ces animaux invertébrés rampent le long des surfaces horizontales et verticales. D'habitude, ils vivent sous terre. Les bleus sont les plus forts.

Ripper

Deze langzame beesten vallen niet aan maar vliegen in rechte lijnen. Het is beter om voor ze weg te lopen dan ze aan te vallen.



Ripper

Ces créatures lentes n'attaquent pas mais volent sans but en lignes droites. Il est plus sage de les éviter que de tenter de les attaquer.

Side Hopper

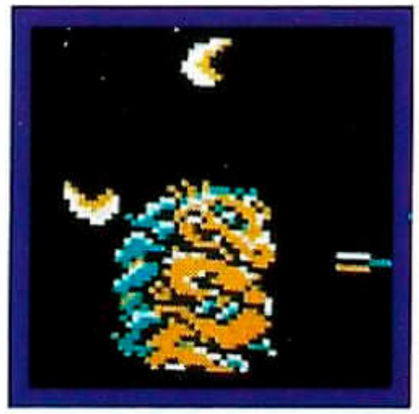
Zij zijn erg sterk en vallen Samus springend aan. Pas op! Hij is bijna net zo sterk als de Mini-baas. Vernietig hem met een raket.

Side Hopper

Ces puissants ennemis attaquent Samus en sautillant. Soyez prudent, la force du Side Hopper n'a d'égale que celle de Mini-Boss. Détruisez-le d'une seule décharge de missile.

Kraid

Dit is de eerste Mini-baas. Hij heeft stekels van zijn buik tot op zijn rug. Pas op voor zijn felle aanvallen. Als Samus geraakt wordt blijft er niet veel energie meer over.



Kraid

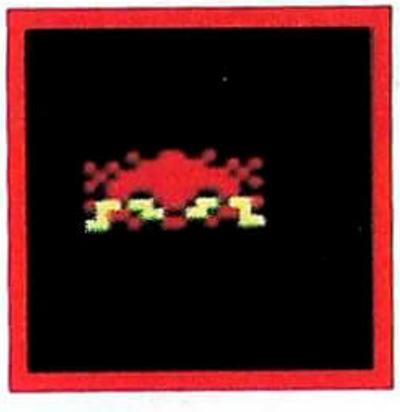
C'est le chef du repère de Mini-Boss. Il lance des cornes de son ventre et de son dos. Méfiez-vous bien de ses attaques vicieuses. S'il frappe Samus, celui-ci en sera grandement affaibli.

Nu de vijanden in Norfair!

In Norfair zijn 9 verschillende vijanden. Leer snel hun gevaarlijke kanten.

Mella

Deze bewegen zich in groepen door muren en stenen. Ze zijn niet zo sterk en makkelijk te vernietigen.



Squeept

Zij komen uit de lava omhoog en vallen er ook weer in terug. Met je gewone straal zijn ze moeilijk te vernietigen.

Polyp

Dit zijn giftige lava-bollen die uit gaten worden geschoten. Ze zijn niet sterk.

Ensuite viennent les ennemis de Norfair!

Il y a 9 sortes d'ennemis sur Norfair. Apprenez à bien connaître leurs armes.

Mella

Ils se déplacent en groupe et peuvent passer à travers murs et rochers. Ce sont les plus faibles. Une seule décharge de rayon ordinaire les éliminera.

Squeept

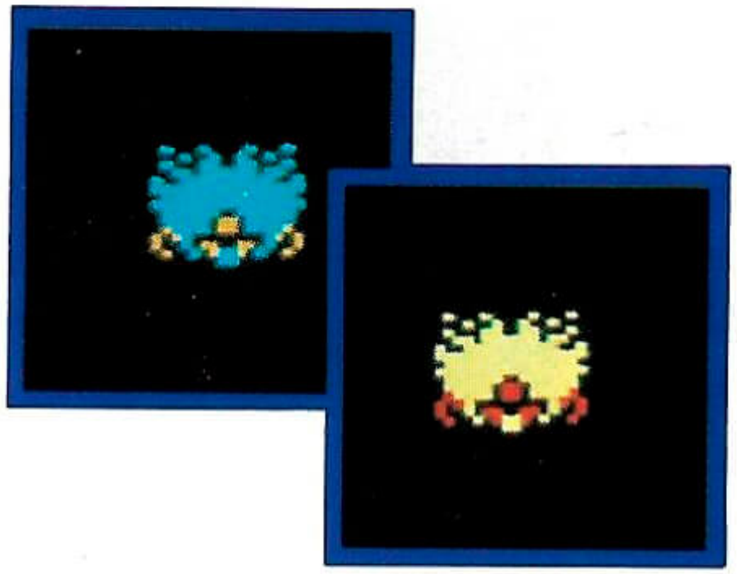
Ils émergent de la lave et ils s'y enfoncent à nouveau. Il faut plus d'une décharge de rayon ordinaire pour les descendre.

Polyp

Il s'agit de particules de lave empoisonnée qui surgissent des trous d'air. Ce sont des ennemis faibles qui n'ont pas de force de vie propre.

Nova

Hun huid is bedekt met een stekelige, vuurvaste wol en ze kruipen over de vloer. Een raket-schot vernietigt ze, maar een gewone straal moet de blauwe twee keer en de gele vier keer raken.

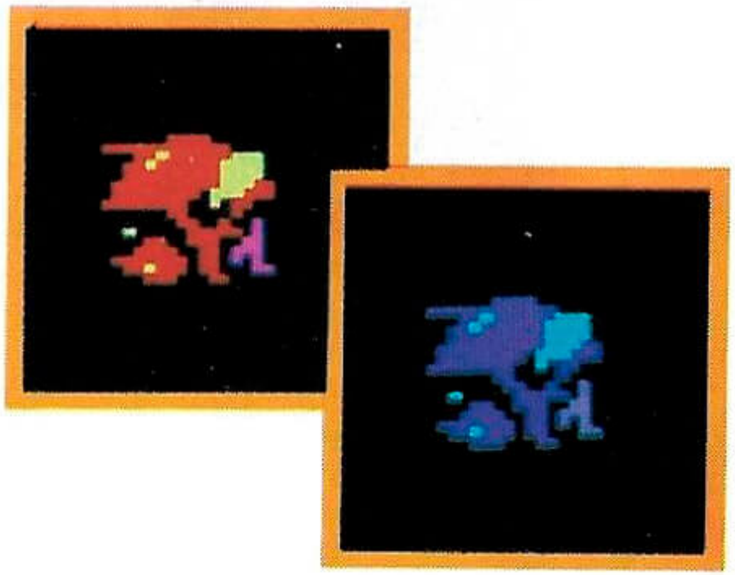


Nova

Le corps entièrement recouvert de laine inifugée et épineuse. Ils rampent sur le sol. Une décharge de missile les abattra. Avec le rayon ordinaire, il faut deux décharges pour tuer les bleus et quatre pour les jaunes.

Gamet

Zij zijn hard gepantserd. Ze komen uit luchtgaten en vallen Samus aan. De roden zijn twee keer zo sterk als de anderen.



Gamet

Le corps recouvert d'écailles super-dures, ils sortent des trous d'air pour attaquer Samus. Les rouges possèdent deux fois la force des autres.

Ripper II

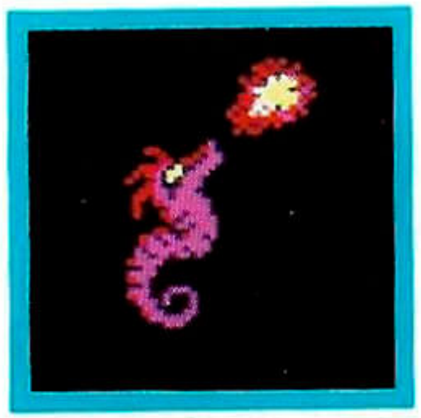
Deze Rippers zijn gemener dan de Rippers uit het Rotsgebied. Ze spuwen vuur en vliegen veel sneller. Alhoewel ze er hetzelfde uitzien zijn ze veel gevaarlijker.

Ripper II

Ces Rippers sont plus avancés que les Rippers de la zone rocheuse. Ils peuvent cracher du feu et voler à des vitesses vertigineuses. Ils ressemblent aux autres Rippers mais volent beaucoup plus rapidement.

Dragon

De voorhistorische draken zwemmen in de lava en bekogelen Samus met lava. Pas op! Als Samus geraakt wordt door een lava-bal verzwakt hij!



Dragon

Ces anciens dragons vivent dans la lave et sortent leur tête pour cracher le feu sur Samus. S'ils atteignent Samus de leur feu, celui-ci sera affaibli.

Multiviola

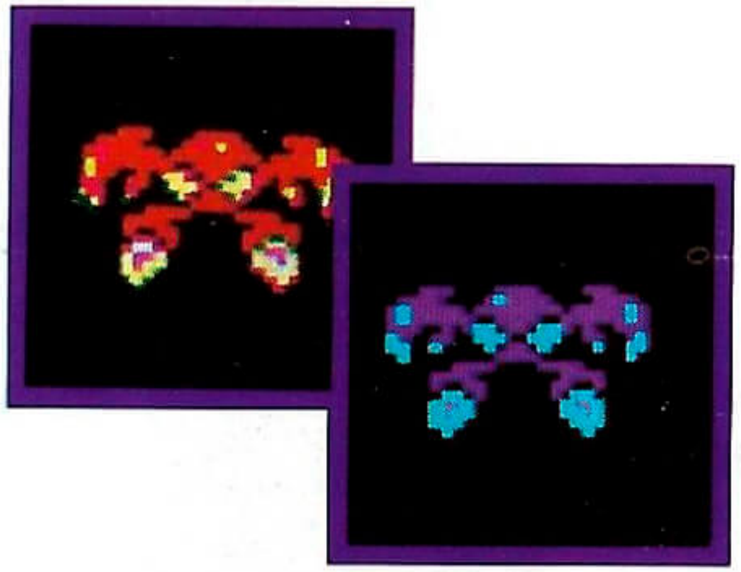
Dit simpele wezen stuitert heen en weer, tussen de muur en de vloer. Ze zijn behoorlijk sterk en moeilijk te raken omdat ze tegen de wanden stuiteren. Gebruik een machtig wapen om ze vast te houden. Een raket-schot vernietigd ze in een keer.

Multiviola

Ces structures simples sont réfléchies par les murs et y rebondissent. Ils sont assez puissants mais il est difficile de les attaquer avec un rayon ordinaire car ils se reflechissent sur les murs et sont toujours en mouvement. Utilisez d'abord un élément de pouvoir pour augmenter le pouboir de Samus. Un missile les détruira par la suite.

Geruta

Hun huid kan in vlammen worden gezet. Daarom zijn het gevaarlijke tegenstanders. Kijk vooral goed uit voor de rode. Dit zijn de sterkste tegenstanders in het Vuurgebied.



Geruta

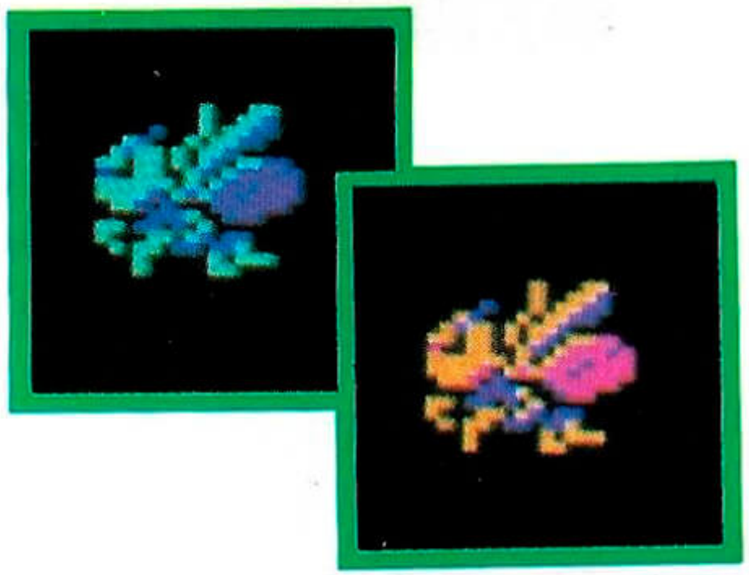
Ces puissants adversaires ont une peau qui génère du feu et peuvent dégager de l'énergie depuis l'intérieur de leur corps. Méfiez-vous surtout des rouges puissants. Ce sont les plus puissantes créatures qui apparaissent dans cette scène.

Vijanden in de schuilplaats van Mini-Baas II

Deze schuilplaats is ergens in Norfáir verborgen en er zijn 6 verschillende vijanden.

Zebbo

Zij vliegen uit de luchtgaten. De blauwe kun je vernietigen met 1 pistool-straal, op de rode moet je twee keer schieten. Zij zijn de makkelijkste vijanden.



Holtz

Zij vallen van het plafond naar beneden om Samus aan te vallen. Het pantser is erg sterk en hij heeft twee horens. Je kunt hem vernietigen met een raketschot of een aantal gewone pistool-stralen.

Les ennemis du repère du Mini-Boss II

Le repère du Mini-Boss II est dissimulé quelque part sur Brinstar et contient 6 sortes d'ennemis.

Zebbo

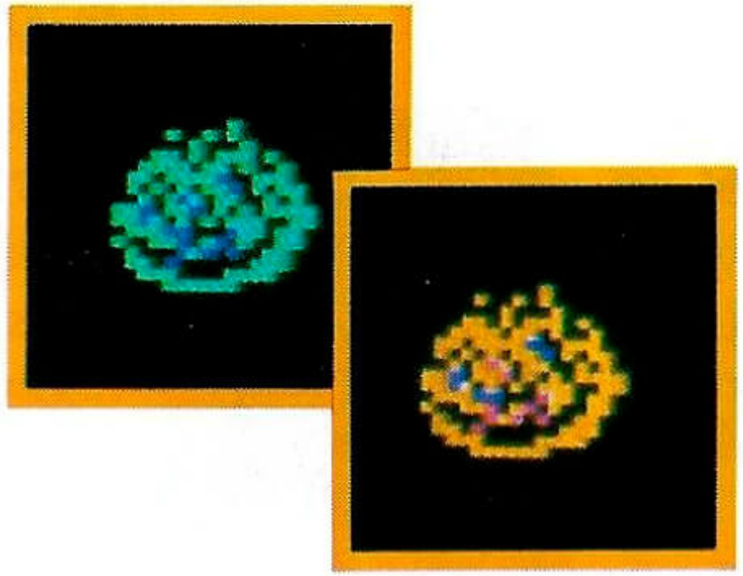
Ils surgissent des trous d'air en volant. Une seule décharge anéantira les bleus, mais il faudra deux décharges pour les jaunes. Ce sont les plus faibles adversaires de ce repère.

Holtz

Ces créatures descendent du plafond en volant, attaquent Samus puis volent de nouveau vers le haut. Equipés d'une armure comme les Geruta, ils sont également armés de deux cornes. Il faut de nombreuses décharges de rayon ordinaire ou une seule de missile pour les détruire.

Viola

Dit zijn kleine Multiviola's en ze kruipen over de grond. De blauwe kun je vernietigen met een pistool-straal. De gele moet je vier keer of met een raket raken.

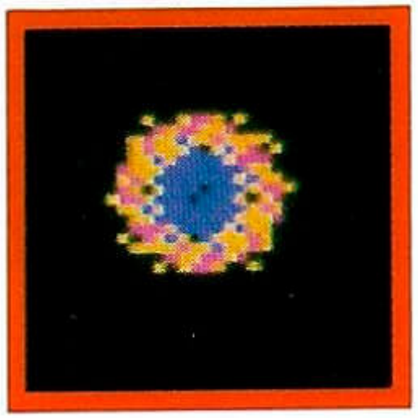


Viola

Ce sont des larves de Multiviola qui rampent sur le sol. Il faut deux décharges de rayon ordinaire pour abattre les bleues et quatre décharges ordinaires ou une seule de missile pour abattre les jaunes.

Multiviola

Zij zijn ook in het Vuurgebied, ze gaan nu alleen wat sneller. Het zijn eigenlijk gesmolten stukken steen. Ze zijn net zo gevaarlijk als Holtz en Dessgeega.

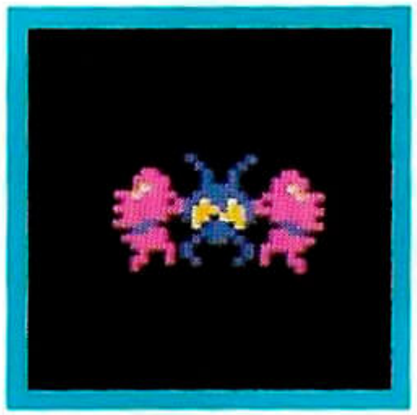


Multiviola

Ils apparaissent également dans la zone de feu. Vous devez vous méfier de ceux-ci car ils se déplacent plus rapidement. Ce sont des produits formés par la force vitale que Mother Brain a injectée dans le roc fondu. Ils ont le même pouvoir d'attaque que les Holtz et les Dessgeega qui partagent l'habitat.

Dessgeega

Hij springt naar Samus om hem aan te vallen en is bijna net zo sterk als de Mini-baas. Je kunt hem vernietigen met een raketschot of met meerdere pistoolstralen.



Dessgeega

Elles sautent pour attaquer Samus et sont les deuxièmes plus fortes créatures du repère après le Mini-Boss. Pour les détruire, il faut plusieurs décharges de rayon ordinaire ou une de missile.

Ridley

Dit is de tweede Mini-baas. Hij springt in de lucht en spuwt vuur. Hij is ook de oorspronkelijke bewoner van Zebes, maar hij wordt bestuurd door het Boze Brein. Vernietig hem en je krijgt 75 raketten !!!

Ridley

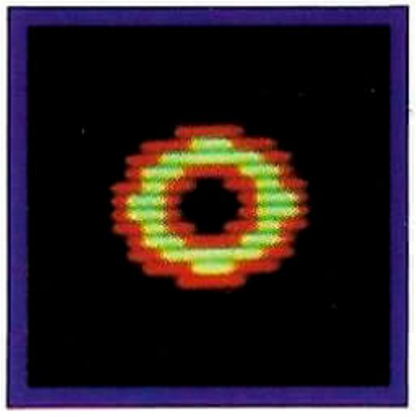
C'est le chef du repère de Mini-Boss II. Il s'élève dans les airs et crache le feu. C'est la forme biologique de la planète Zèbes et elle est sous le contrôle de Mother Brain. Abattez-le et gagnez 75 décharges de missile!!!

De vijanden in Tourian

Overwin het onbekende wezen, de Metroid, en vernietig het Boze Brein.

Rinka

Deze vuurballen verschijnen uit het niets. Het zijn er erg veel, maar ze zijn niet sterk.



Metroid

Dit ingeslapen protoplasma is ontdekt op de planeet SR388. Hij kleeft aan Samus vast en zuigt alle energie op die Samus nog heeft. Je kan hem niet makkelijk vernietigen. Bevries hem eerst met je Vries-straal en vuur dan 5 raketten op hem af.

Les ennemis dans Tourian

Réussissez à vaincre l'organisme inconnu, le Metroid, et détruisez la toute-puissante Mother Brain.

Rinka

Ces boules de feu apparaissent soudainement dans la dernière scène. Elles sont très nombreuses mais ne sont pas très puissantes.

Metroid

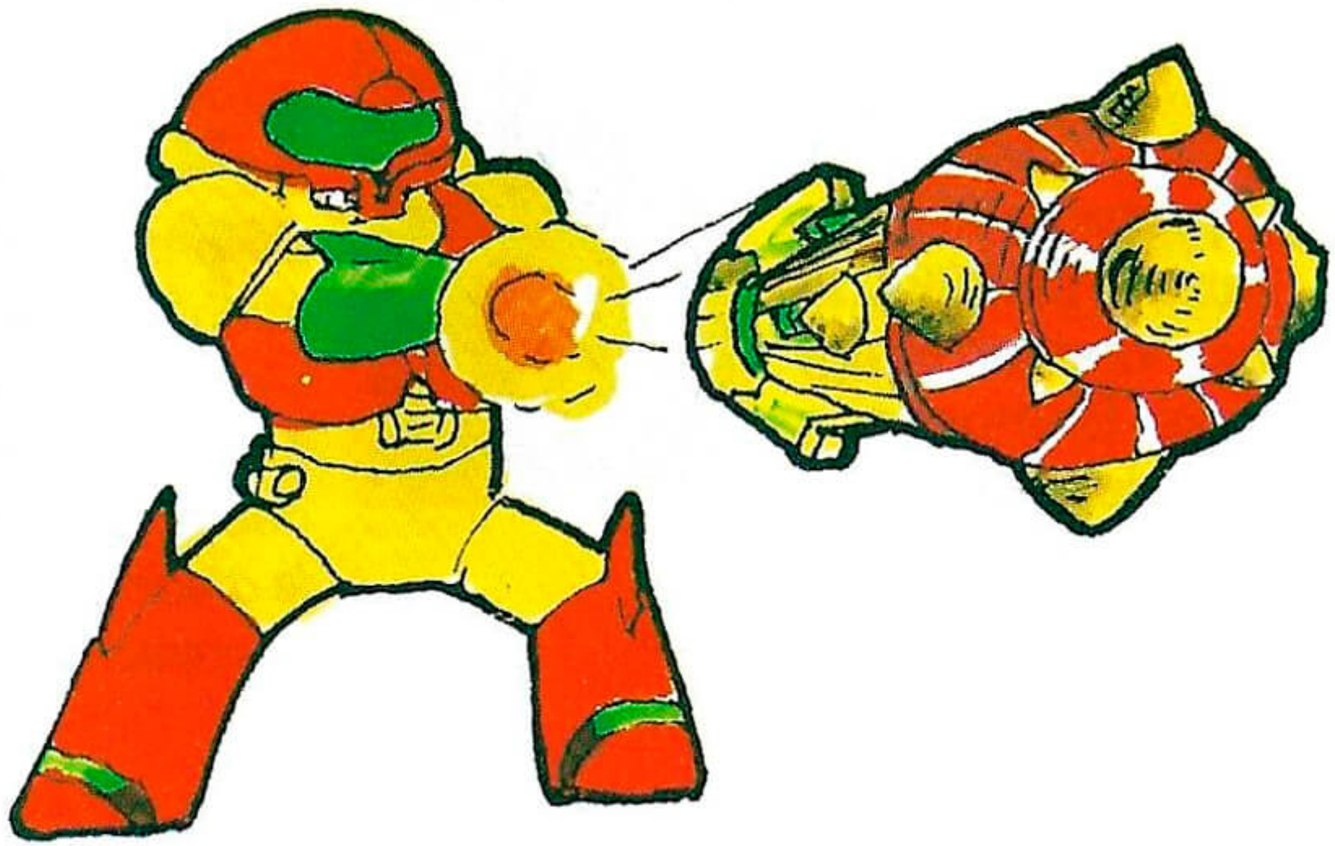
Ce protoplasme en suspension a été découvert sur la planète SR388. Il s'accroche au corps de Samus et aspire son énergie. Il ne peut pas être détruit par le rayon ordinaire. Pétrifiez-le d'abord avec le rayon de glace, puis envoyez-lui 5 décharges de missile.

Zeebetite

Deze energie-bron houdt het Boze Brein in leven. Dit is de enige functie, dus het valt je niet aan. Het moet wel vernietigd worden en dat kan alleen maar met raketten. Een raketschot is niet genoeg en andere wapens helpen niet. Je moet gewoon raketten blijven afvuren, of het komt weer tot leven.

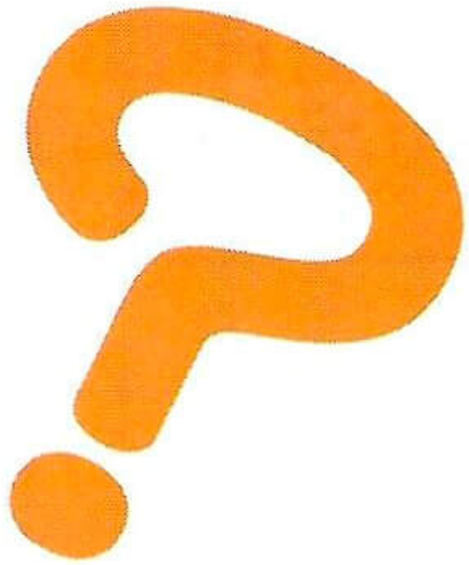
Zeebetite

Cette source d'énergie est essentielle à la survie de Mother Brain. Ce n'est qu'une unité de survie qui n'attaquera pas. Par contre, elle doit être détruite et seuls les missiles peuvent accomplir cette tâche. Une décharge de missile ne suffira pas. Les autres armes demeurent impuissantes contre elle. Vous devez lui lancer des missiles coup sur coup sinon elle se ranimera tout bonnement.



Boze Brein

Het Boze Brein ligt in de centrale basis van het fort Zebes, de schuilplaats van de piraten. Haar doel is het vermenigvuldigen van de Metroid en daarmee het heelal te veroveren. Ze leeft van de Zeebetite. Zoek haar zwakke punt voordat je haar met een raket kunt raken. Als je haar raakt, gilt ze het uit.



Mother Brain

Mother Brain se trouve dans la base centrale de la planète-forteresse Zèbes, demeure des pirates de l'espace. Elle a pour objectif de cultiver Metroid afin de le multiplier pour qu'il puisse faire la conquête de l'espace. Sa principale source d'énergie est Zeebetite. Il faut découvrir le point faible de Mother Brain avant de lancer une attaque de missile. Quand elle est touchée, elle émet un bruit strident.

Als je het Boze Brein vernietigd...

Als het je lukt de laatste vijand, het Boze Brein, te vernietigen, wacht dan op de boodschap die op je scherm verschijnt. Er gaat iets groots gebeuren !!! Wat dat is vertellen we niet, maar het spel is nog niet afgelopen!

N.B.: Voor de uitkomst van het spel is het van belang hoelang je er over hebt gedaan.

Si vous détruisez Mother Brain ...

Si vous réussissez à détruire le dernier ennemi, Mother Brain, attendez le message qui clignotera à l'écran une seconde plus tard. On vous réserve quelque chose! On ne peut pas le révéler maintenant, mais l'on peut vous dire que la partie n'est pas tout à fait terminée!

REMARQUE: Le temps mis pour accomplir votre mission en determinera l'issue.

NOTITIES
TABLEAU DE VERIFICATION

DATUM *DATE*	LAATSTE SCENE *DERNIERE SCENE*	PASWOORD *MOT DE PASSE*

DATUM *DATE*	LAATSTE SCENE *DERNIERE SCENE*	PASWOORD *MOT DE PASSE*

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

MEMO

MEMO

MEMO

Nintendo®

BANDAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON